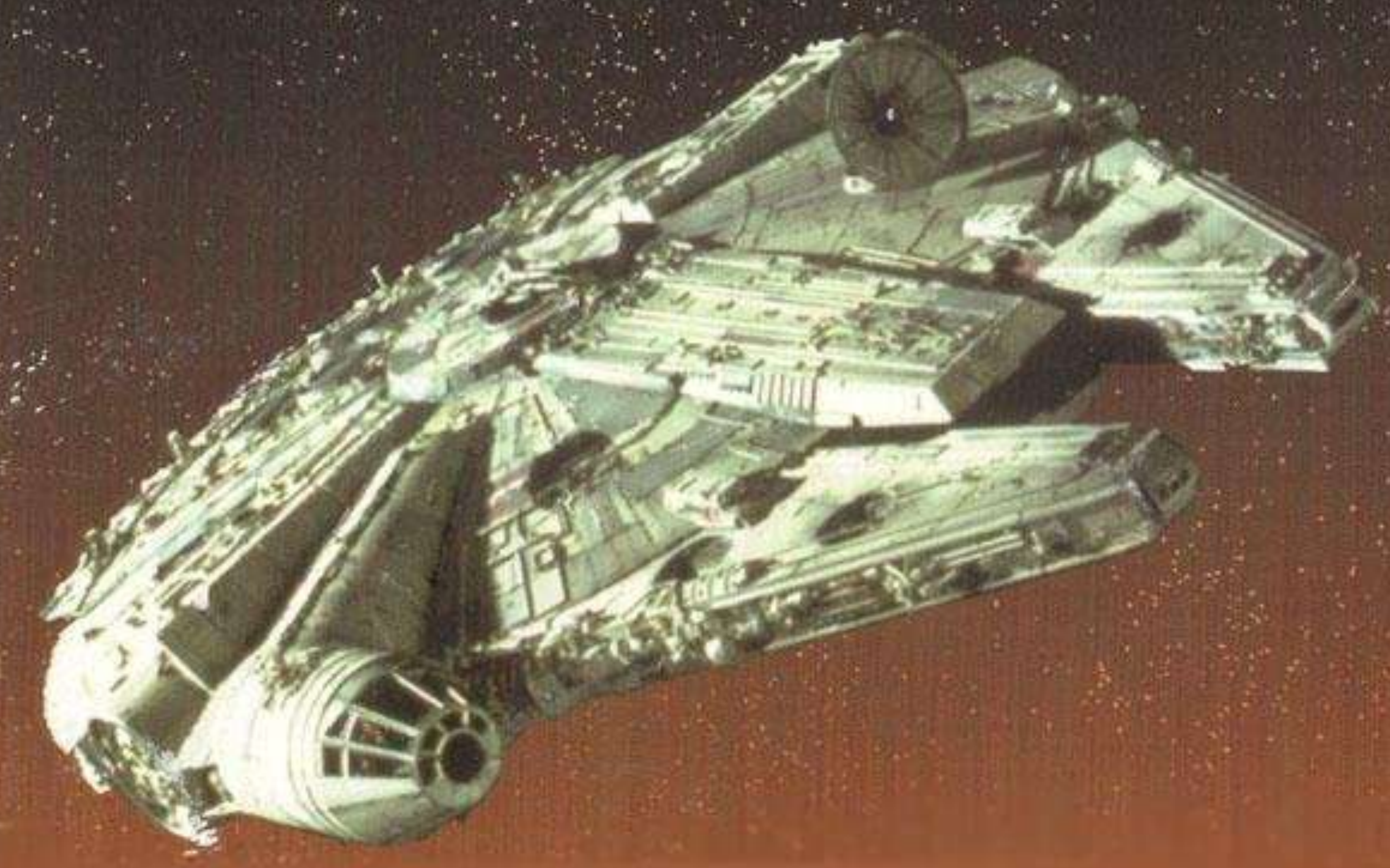
#1

STAR WARS®

MISIONES



Ataque en Yavin IV

RYDER WINDHAM

La primera Estrella de la Muerte ha sido destruida. Pero el Imperio permanece. Un crucero imperial ha aterrizado en Yavin Cuatro. La base rebelde está amenazada. Tu misión: evitar el ataque a Yavin Cuatro… a cualquier precio.

Que la Fuerza te acompañe.



#1

Ataque en Yavin IV

Ryder Windham



LEYENDAS

Esta historia forma parte de la continuidad de Leyendas.

Título original: *Star Wars Missions 1: Assault on Yavin Four*

Autor: Ryder Windham

Publicación del original: 1997

poco después de la batalla de Yavin

Traducción: Andriiu14ABY y Bodo-Baas

Revisión: …

Maquetación: Bodo-Baas

Versión 1.0

14.07.20

Base LSW v2.22

Declaración

Introducción

Por muchos años, el malvado Imperio, trató de controlar la galaxia. El Imperio fue combatido por la Alianza Rebelde. Los Rebeldes esperaban terminar con el dominio del Emperador.

La más temible arma del Imperio era la Estrella de la Muerte, una gigante estación espacial que podía destruir planetas enteros. La Estrella de la Muerte había sido creada por un oficial imperial, el Gran Moff Tarkin.

Cuando Moff Tarkin averiguó que los rebeldes estaban ocultos en una luna llamada Yavin IV. Tarkin, había tratado de usar la Estrella de la Muerte para destruir la luna.

En una increíble batalla, un joven piloto Rebelde, llamado Luke Skywalker, lanzó dos torpedos de protones desde su Ala-X. Los torpedos causaron que la Estrella de la Muerte explotara. Yavin se había salvado.

Uno de los pocos sobrevivientes de la Estrella de la Muerte fue Darth Vader. Cuando esta había explotado, el caza TIE de Vader, se fue girando por el espacio profundo. Por un corto tiempo, Vader no pudo llegar a una estación imperial, y el Imperio no sabía que la Estrella de la Muerte había sido destruida.

Un día después de la gran batalla, Luke Skywalker, la Princesa Leia, Han Solo, Chewbacca, y los droides C3PO y R2-D2, celebraban su victoria en Yavin.

En otro lugar de la galaxia, una nave de guerra imperial, esperaba un mensaje de Moff Tarkin. La tripulación no sabía que Tarkin había perecido en la Estrella de la Muerte…

Misión Preliminar

Capítulo 1

En el otro extremo de la galaxia, un Destructor Estelar Imperial flotaba cerca del multi-anillado planeta Delrakkin. El Destructor Estelar Imperial era una gigantesca nave en forma de cuña, que llevaba miles de stormtroopers y seis escuadrones de cazas TIE.

El Almirante Termo entró en el puente del Destructor, los stormtroopers se alejaban de su camino. Termo caminó hacia el Oficial de Comunicaciones Tix. Con una voz baja, casi susurrando, El almirante Termo preguntó:

—¿Cuál es el reporte de la Estrella de la Muerte?

El Oficial Tix nerviosamente giró para encontrarse con la mirada de Termo. A nadie le gustaba mirar a los ojos de Termo. Tix trató de no parecer asustado, y respondió:

—No hemos recibido ningún mensaje que venga desde el sistema Yavin, Almirante.

—¿Confirmó usted la frecuencia del transpondedor hiperespacial? —preguntó Termo. El transpondedor espacial permite enviar mensajes a una velocidad más rápida que la velocidad de la luz.

—Sí, señor. No hay nada malo con las otras computadoras —respondió el oficial Tix—. Si desea contactar a la Estrella de la Muerte, estoy preparado para enviar el mensaje…

—Si yo *quisiera* enviar un mensaje, le habría *dicho* que enviara un mensaje —dijo Termo. Su voz se mantuvo calmada, pero Tix sabía que estaba enojado. Termo odiaba a los oficiales que decían algo si él no les había preguntado antes.

Tix mantuvo sus manos en su teclado y trató que sus dedos no temblaran. Estaba muy asustado.

—Nuestras ordenes fueron *muy* claras —continuó Termo—, esperaremos en Delrakkin, hasta que recibamos la señal. ¿Entendido?

—Sí, Almirante —dijo Tix.

Termo giró su mirada hacia el mirador del estribor, y Tix exhaló un suspiro de alivio. Más allá del mirador, el planeta verde giraba lentamente sobre su eje. Termo notó una espiral oscura y nublada que se agitaba en el hemisferio occidental del planeta. Miró la espiral por varios segundos.

—¿Una tormenta planetaria causaría alguna interrupción de la transmisión? —preguntó.

—No, señor —respondió Tix—. No a este rango.

—Esto es muy raro —dijo Termo atentamente. Tix pensaba que el Almirante Termo sonaba inseguro de sí mismo. Estaba muy sorprendido por esto, y no escuchó cuando Termo susurró a su lado.

—Algo debe haberle ocurrido al Gran Moff Tarkin.

El Almirante Termo giró hacia la iluminante consola y habló a la unidad de comunicaciones.

—Almirante Termo a Capitán Skeezer. Preparen la nave de asalto de largo alcance para la salida inmediata al sistema Yavin.

En la luna de Yavin IV, la celebración todavía era fuerte, la Estrella de la Muerte había sido destruida, y los Rebeldes se alegraban por la victoria sobre el Imperio.

Los Rebeldes habían transformado las ruinas de un antiguo templo en un hangar para la flota rebelde. Pero el hangar estaba misteriosamente vacío. La mayoría de las naves rebeldes habían sido destruidas el día anterior, en la batalla contra la Estrella de la Muerte.

—Hey, chico —dijo Han al entrar al hangar—. Te hemos estado buscando por todos lados.

Luke se encontraba junto a su nave X-wing. Había estado trabajando en el lanzador de torpedos de protones de la nave. Alzó su mirada para ver cómo Han y Chewbacca se acercaban a él.

—Hola, Han —dijo Luke—. Hola, Chewie.

—¿Qué haces aquí? —preguntó Han—. ¿Por qué no estás en la fiesta de celebración con los demás rebeldes?

—Yo solo estoy haciendo cambios al sistema de armas de mi X-wing —repicó Luke.

—Oh, ¿como si *tú* necesitaras ayuda para disparar un torpedo de protones? —dijo Han con una sonrisa. Justo en el día anterior, Luke había disparado unos increíbles tiros para destruir la Estrella de la Muerte. Chewbacca gruñó y dio a Luke una palmada amistosa en la espalda. Luke sonrió.

—Seguro, Chewie, dale todo el crédito a él —bromeó Han. Se giró hacia Luke—. Chico, si no te hubiera visto hacer esos tiros, diría que serían imposibles de hacer. —Han sacudió su cabeza—. Quiero decir, tómalo de un tipo que ha tostado unas cuantas ratas Womps, lo hiciste muy bien allí.

—Gracias, Han —dijo Luke—. Realmente yo tampoco puedo creerlo. ¡Solo espero no volver a hacer algo así nunca más!

—¿Algo como qué? —preguntó la Princesa Leia al entrar al hangar.

—¿No has escuchado? —preguntó Han, envolviendo su brazo en el hombro de Luke—. Somos los chicos que destruyeron la Estrella de la Muerte.

—Oh, ¿todavía alardeando sobre *eso*? —se burló la princesa—. ¿Qué se siente ser un héroe?

—No es tan diferente… de como soy yo —repicó Han encogiendo los hombros—. Pero por otro lado —sonríe—, me gusta el efecto que tiene con las princesas.

—Seguro —respondió Leia—. Nos hace querer huir.

Chewie soltó un fuerte gruñido, que alarmó a todos, menos a Han, que sabía que se reía de él.

—Ríete, furball —dijo Han—. Sólo recuerda quién te paga.

Leia volvió su atención a Luke.

—¿Problemas con su nave, Maestro Skywalker?

—¿Eh? —Dijo Luke, sintiéndose sonrojado ante la simulada formalidad de la princesa—. No, estaba, um, haciendo algunos ajustes a los armamentos. Fue idea de Wedge. —Wedge Antilles era otro piloto Rebelde y un amigo de Luke.

—Es sabio estar preparado —dijo Leia—. Perdimos a muchos pilotos en la última batalla, y no quiero perder más.

Un silencio triste cayó sobre el grupo al recordar las pérdidas de la Alianza Rebelde. Pero pronto el sonido de pasos metálicos se acercó desde la oscuridad. Apareció una figura dorada y reluciente.

—¡Gracias a Dios que te he encontrado! —dijo Threepio. Agitó los brazos con un gesto hacia Luke y los demás—. ¡Estas ruinas son tan vastas que es sorprendente que alguien pueda encontrar algo!

—¿Cuál es el problema ahora? —dijo Han—. ¿Perdiste a tu pequeño amigo?

—¿Qué? ¿Quién? —preguntó. Threepio se enorgullecía de su fluidez en más de seis millones de idiomas. Pero a veces tenía grandes dificultades para entender a Han Solo—. ¡Oh! ¿Te refieres a Artoo-Detoo?

—No, me refería a la técnico que te hizo pulir a tiempo para la ceremonia de victoria.

—Oh, no, no la estoy buscando —dijo Threepio—. Pero ella *hizo* un *excelente* trabajo, ¿no?

—Han está bromeando contigo, Threepio —dijo Luke—. ¿Estás buscando a Artoo?

—¿Artoo? No, sé dónde está. Los estaba buscando a todos. ¡Artoo está en la sala de reuniones y descubrió algo que puede ser de gran importancia!

—Entonces será mejor que vayamos a la sala de reuniones —dijo Leia, ya en camino con Luke a su lado. Han comenzó a moverse con ellos, pero Threepio se colocó delante de él.

—Disculpe, amo Solo —dijo—, pero me pregunto si podría explicarme ¿por qué *bromea* conmigo?

—Claro, lo explicaré —dijo Han, apuntando con el dedo índice al esternón de Threepio. Cuando Threepio bajó la barbilla para ver el dedo de Han en su peto, él levantó el dedo rápidamente para que golpeara contra el sensor olfativo de Threepio, que echó la cabeza hacia atrás sorprendido.

Han sonrió.

—Es porque te quiero.

—¿Me quieres? —dijo Threepio—. ¿En serio? ¡Qué generoso de su parte, Capitán Solo!

Chewbacca le gruñó a Solo. El wookiee pensó que Solo estaba siendo malo, bromeando así con Threepio. Chewbacca dio un paso adelante y borró la mancha que el dedo de Solo había causado. Entonces él y Han salieron del hangar.

—¡Oh! —dijo Threepio—. Supongo que eso significa que también me quieres, Chewbacca. ¡Qué maravilloso…! ¡Oh, cielos! ¡Espérenme!

Capítulo 2

El Capitán Skeezer estaba atento en la bahía de lanzamiento frontal del Destructor Estelar Imperial. Detrás de él, cuatro tripulantes, tres escuadrones de stormtroopers y tres pilotos imperiales se prepararon para abordar el crucero ligero Carrack. El buque modificado de Skeezer transportaba solo tres cazas TIE en el exterior. Aun así, contaba con un potente motor hiperimpulsor.

El almirante Termo entró en la bahía de lanzamiento y cruzó directamente a Skeezer. Como siempre, la voz de Termo permaneció baja y tranquila.

—Hemos perdido contacto con el Moff Tarkin —dijo Termo—. Vaya al sistema Yavin e investigue, pero no intente contactar a la Estrella de la Muerte. ¿Está claro?

—Sí, señor —dijo Skeezer. Su rostro estaba completamente en blanco. Skeezer nunca mostraba emociones.

—No intente transmitir ninguna comunicación hiperespacial desde Yavin —agregó Termo—. Es posible que las transmisiones estén siendo interceptadas por la Rebelión. Volverá aquí cuando haya determinado el estado de la Estrella de la Muerte.

—Sí, señor —dijo Skeezer.

El almirante Termo giró sobre sus talones y salió de la bahía de lanzamiento. No fue hasta que las puertas correderas se sellaron detrás del almirante que el oficial de artillería se acercó al Capitán Skeezer.

—¿Puedo preguntar la naturaleza de nuestra misión, Capitán Skeezer? —preguntó el oficial de artillería. Se dio cuenta de que el capitán Skeezer parecía preocupado. El capitán Skeezer *nunca* parecía preocupado.

—Teniente —dijo Skeezer—, nuestra misión es descubrir si estamos en un mundo de problemas.

***

El holograma de la Estrella de la Muerte estaba suspendido en el frente de la sala de reuniones. Artoo fue conectado a la computadora del holoproyector y ajustó la rotación de la imagen tridimensional. Artoo retiró el casco exterior, revelando el diseño interior de la Estrella de la Muerte.

—Sé que la Estrella de la Muerte se ha ido —dijo Leia—, pero ver su holograma hace que mi sangre se enfríe.

—Relájate, princesa —dijo Han—. Esa cosa *nunca* volverá.

Luke mantuvo sus ojos en el holograma.

—¿Por qué Artoo desenterró los planos de la Estrella de la Muerte? —le preguntó a Threepio.

—Oh, ya sabes —respondió Threepio—. No puede dejar nada solo hasta que lo haya mirado desde todos los ángulos. Pensé que su experiencia en la batalla de la Estrella de la

Muerte lo habría curado de su curiosidad. Pero no lo hizo. Después de hacer sus reparaciones, no podía esperar a echar otro vistazo a los planos.

Han puso los ojos en blanco.

—¿Por qué estamos perdiendo el tiempo mirando los planos de un lugar que ya no existe?

—Bueno —dijo Threepio—, cuando estábamos a bordo de la Estrella de la Muerte, Artoo se conectó a su red de computadoras para localizar a la Princesa Leia. Mientras buscaba en la red, Artoo notó que la Estrella de la Muerte llevaba una *gran* cantidad de *bacta*.

Todos sabían sobre el compuesto químico llamado bacta. El bacta era considerado como un milagro de la ciencia moderna. Podía curar casi cualquier herida. Las personas heridas podrían ser puestas en tanques de bacta y se mejorarían casi de inmediato.

—Qué desperdicio —dijo Han—. ¡No creerás cuánto pagaría la gente a lo largo del Borde Exterior por bacta!

Leia le lanzó a Han una mirada helada.

—¿Nunca dejas de pensar en el dinero? ¡Ese bacta podría haber salvado muchas vidas!

—Sí, bueno, no sirve de nada discutir sobre eso —dijo Han—, ¡porque se ha ido!

—Espera un momento —dijo Luke—. El bacta se usa para curar a las personas. ¿Por qué la Estrella de la Muerte llevaría tanto?

Artoo dejó escapar una ráfaga de pitidos y silbidos.

—¡Eso es precisamente lo que Artoo-Detoo se preguntaba! —exclamó Threepio—. Según los planos, las estaciones médicas de la Estrella de la Muerte estaban equipadas con su propio suministro suficiente de bacta. Parecería que este bacta extra era *carga*.

—Quizás esperaban grandes bajas en alguna parte —dijo Han—. Y si hay algo que *no* me importa, son los imperiales muertos.

Leia ignoró la bravuconería de Solo.

—Simplemente no tiene sentido —dijo—. La Armada Imperial ni siquiera simpatiza con *sus propios* heridos.

—Y una vez que el Imperio construyó la Estrella de la Muerte —agregó Luke—, probablemente no esperaban perder ninguna batalla…

—¡Oh, amo! —dijo Threepio de repente, levantando una mano hacia su cabeza—. ¡Mi antena de banda ancha ha recibido una señal de retransmisión de nuestro satélite baliza! ¡Una nave de origen desconocido ha entrado en el sistema Yavin!

Capítulo 3

Aunque no sabía lo que le esperaba en el sistema Yavin, el Capitán Skeezer pensó que estaría contento de estar fuera del hiperespacio. La mera idea del viaje más rápido que la luz le daba dolor de cabeza a Skeezer. Pero se sintió aún más incómodo cuando los sensores de Carrack buscaron la Estrella de la Muerte.

—Tiene que estar… *en alguna parte* —dijo Skeezer.

Skeezer entrecerró los ojos hacia Yavin, el planeta gaseoso gigante. Su dolor de cabeza no mejoraba.

—¿Cuál de las lunas de Yavin puede soportar la vida humana? —ladró al oficial de artillería.

—Yavin cuatro, ocho y trece —respondió el oficial de artillería.

—Cuatro está más cerca —dijo Skeezer—. Será mejor que echemos un vistazo.

—Lamento tener que decir esto —dijo el general Dodonna—, pero nuestra celebración de la victoria ha llegado a su fin. —El general Dodonna fue el oficial de la Alianza que planeó el ataque a la Estrella de la Muerte.

Luke, Leia, Solo, Chewbacca y los droides se reunieron en la sala de guerra. Wedge Antilles y los otros pilotos supervivientes de los cazas estelares también estuvieron presentes.

—Hace treinta y cinco minutos —dijo Dodonna—, nuestra baliza satelital captó una nave no identificada. —En un gran monitor detrás de Dodonna, un pequeño rectángulo blanco apareció lentamente contra un campo de estrellas.

Dodonna señaló el rectángulo que se movía lentamente.

—Los sensores indicaron la longitud de la nave en ciento cincuenta metros. Su entrada a nuestro sistema indica que emergió del hiperespacio. Esperamos que sea una nave de la Alianza, pero si miras la mejora de la computadora de la nave, verás algo muy interesante.

La pantalla parpadeó y el rectángulo blanco se hizo más grande. Todavía era difícil de ver. Pero varios segundos después, el rectángulo blanco pasó frente al Yavin brillantemente iluminado, convirtiéndose en una silueta más clara.

—¡Esa nave está llevando cazas TIE! —exclamó Luke.

—Tres, para ser exactos —confirmó Dodonna—. Debido a que están montados en el exterior de la nave, creemos que la embarcación es un crucero de asalto Carrack modificado. Además de los cazas TIE, es probable que lleve deslizadores terrestres y cañones láser.

—O —dijo Leia—, el Imperio lo envió aquí para averiguar por qué no han tenido noticias del Gran Moff Tarkin.

—De cualquier manera —dijo el general Dodonna—, confirma que nuestra batalla con el Imperio está lejos de terminar. Pero en lugar de luchar contra esta, nuestra mejor estrategia es esperar y esperar que pase el crucero. Entonces podemos continuar nuestra…

—¿Esperar que pase? —Luke gritó. Sorprendió a todos, incluido él mismo, con su arrebato—. Pero general… ¡Somos suficientes! ¡Podemos destruir ese crucero ahora mismo!

Leia puso su mano sobre el brazo de Luke.

—Por favor, Luke —dijo ella—. Eres nuestro mejor piloto y uno de los pocos que nos queda. ¡No podemos permitirnos perderte!

—Yo… supongo que tienes razón —estuvo de acuerdo Luke.

—Bueno, amigos, esto es muy divertido —dijo un molesto Han—, pero en lugar de esperar por aquí, debería hacer un poco de limpieza de primavera en el *Halcón*. Vamos, Chewie. —El wookiee y Han salieron de la sala de reuniones.

El general Dodonna se dirigió al público restante.

—Continuaremos monitoreando la nave con nuestros sensores, y los mantendremos informados de cualquier novedad. Esto concluye nuestra reunión. —Dodonna se alejó de su podio, y la gran pantalla del monitor quedó en blanco.

Luke se volvió hacia Wedge Antilles.

—¡No puedo creer que nos estén haciendo esperar, Wedge!

—Créelo, Luke —respondió Wedge—. Es malo, pero el general tiene razón. No podemos arriesgarnos a perder ningún piloto en este momento, especialmente en una escaramuza menor.

De repente, desde la dirección del hangar, el sonido de un rugido lejano y familiar llegó a la sala de reuniones.

—¡Oye! —dijo Luke—. ¡Esos son los motores del *Halcón*!

Leia pensó en el imprudente Han Solo.

—¡Oh no! —exclamó, sus ojos muy abiertos por el miedo—. No desobedecería las órdenes… ¿verdad?

El *Halcón Milenario* salió disparado del improvisado hangar y se elevó rápidamente sobre los verdes árboles que rodeaban la base rebelde. Desde su asiento de copiloto, Chewbacca lanzó un aullido llorón.

—Oh, deja de quejarte —dijo Han—. Podrías haberte quedado.

Chewbacca volvió a aullar.

—¡No, no estoy tratando de impresionar a la princesa! —espetó—. ¡Simplemente no me gusta esperar una pelea!

El *Halcón* voló a través de la atmósfera y las estrellas llenaron la vista desde la cabina. Han ajustó la computadora de navegación y luego salió de su asiento.

—¡Está bien, Chewie, mantente en el blanco! ¡Tenemos que golpearlos rápido y fuerte! —Han corrió hacia el cañón láser de popa.

En cuestión de segundos, el crucero Carrack apareció a la vista. El *Halcón* descendió sobre él desde un ángulo peligrosamente cercano. El Carrack se inclinó ligeramente, lo que indicaba la respuesta tardía del piloto imperial. Los cañones láser de la nave dispararon hacia el *Halcón*. Solo que era demasiado tarde.

Cuando el *Halcón* se elevó más allá de la nave, Han disparó y acabó con la matriz de sensores del Carrack. Luego disparó cuatro veces más a los cazas TIE montados externamente. Las explosiones rasgaron el casco del Carrack.

—¡Waaaah-hoo! —gritó Solo a través del comunicador a Chewbacca—. ¡Reacción en cadena!

El *Halcón* dio la vuelta para otro ataque, pero el dañado Carrack disparó sus propulsores y se lanzó a través del espacio en dirección a Yavin IV. Chewbacca se quedó en la cola del Carrack cuando ambas naves entraron en la atmósfera de Yavin IV. Han continuó disparando hacia la nave imperial.

—¡Stang! —exclamó Solo—. ¡Han puesto la mayor parte de su poder en sus escudos deflectores traseros! ¡No los pierdas de vista, Chewie!

Tres tiros fueron disparados desde los cañones del Carrack que huía. Un segundo después, golpearon la cabina del *Halcón Milenario*. Los escudos del *Halcón* absorbieron la mayor parte del impacto, pero Chewbacca aulló a Solo mientras el humo llenaba el interior de la cabina.

—¡Chewie! —Han gritó desde su comunicador—. ¿Estás bien?

Chewbacca gruñó afirmativamente.

—¡No tenemos elección, Chewie! —dijo Han—. ¡Aterriza cerca de la base rebelde! —Han echó un último vistazo al Carrack, justo a tiempo para verlo aterrizar cerca de una imponente ruina. Dejó su posición y corrió hacia la cabina.

Han y Chewbacca aterrizaron el *Halcón* fuera de la base rebelde. El exterior de la cabina del *Halcón* estaba muy chamuscado. Cuando salieron de su nave, Luke y Leia corrieron hacia ellos desde el hangar. El general Dodonna lo siguió.

—¡¿Qué estabas tratando de hacer allá arriba?! —gritó Leia—. ¡¿Hacer que te maten?!

—¿Quién, yo? —dijo Han, tratando de parecer inocente—. Solo estaba tratando de ayudar…

—¡Desobedeciste una orden del general Dodonna, Capitán Solo! —Leia estaba furiosa—. ¡Si vas a ser un soldado, debes seguir nuestras reglas!

Chewbacca le gruñó a Han.

—¡¿Por qué me estás culpando a *mí*?! —Solo le preguntó al gigante Wookiee—. ¡*Tú* sabes que no soy bueno siguiendo órdenes!

Chewbacca resopló.

—Está bien, así que me esforzaré más —aceptó Han. Entonces, captó la mirada de Luke. Luke parecía más enojado de lo que Han podría haber imaginado. Se dio cuenta de que había decepcionado a Luke. De repente, se sintió avergonzado.

—Tienes razón, princesa —admitió Solo—. No debería haber despegado así. —Se volvió hacia el general Dodonna—. Lo siento señor.

—Hablaremos más tarde, Solo —dijo Dodonna—. ¿Qué le pasó al crucero?

—Destruimos el conjunto de sensores y los tres cazas TIE antes de que huyeran. Pareció que hicieron un aterrizaje forzoso a unos ocho kilómetros de aquí, cerca de otras ruinas.

—Si hay sobrevivientes —dijo Dodonna—, tenemos que evitar que envíen una señal de socorro al Imperio.

—También tendremos que encontrar al capitán de la nave —agregó Leia—. Él puede ser el único que nos puede decir el propósito de su misión aquí.

—Entonces será mejor que nos movamos —frunció el ceño Luke—, ¡si vamos a terminar lo que Han comenzó!

Los rebeldes corrieron hacia el hangar. No había ni un momento que perder.

Instrucciones de la Misión

Antes de que empieces, debes consultar la Guía de la Misión para conocer las reglas de las MISIONES DE STAR WARS. Debes seguir estas reglas en todo momento.

Esta es una Misión Rebelde.

La nave imperial se estrelló a ocho kilómetros al este de la base Rebelde de Yavin. Si algún stormtrooper sobrevivió al choque, harán el intento de contactar al Imperio. Y si el mensaje llega al Imperio, más fuerzas imperiales serán enviadas a Yavin. La Base Rebelde no sebreviviría a un ataque después de la Batalla de la Estrella de la Muerte.

Existen muchas torres y pirámides antiguas en Yavin, y los stormtroopers pueden tratar de esconderse en esas ruinas. También pueden preparar un ataque a la Base Rebelde.

Tienes que actuar rápido. No quieres que más stormtroopers vengan a Yavin IV, y no quieres que ninguno de tus amigos sea atacado.

Tu objetivo es evitar que los stormtroopers lancen una baliza de emergencia y ataquen la base rebelde en Yavin. También debes intentar capturar al capitán imperial de la nave estrellada.

Comienzas esta misión con mil puntos de misión (1000 MP).

Elige a tu personaje. No puede llevar más de cuatro armas (incluido un rifle bláster y una pistola bláster) y tres vehículos (incluido un speeder). Puedes usar tus poderes dos veces en esta misión.

Que la Fuerza te acompañe.

TU MISIÓN: ATAQUE EN YAVIN IV

No hay tiempo suficiente para que el general Dodonna le dé a nadie una sesión informativa completa, pero las órdenes son claras. Búsqueda y destrucción. Los rebeldes corren por toda la cubierta del hangar, agarrando su equipo y preparándose para la misión. Intentas mantener la calma, pero no es fácil.

El general Dodonna te lleva a un lado.

—¿Crees que puedes dirigir la misión al sitio del accidente y buscar signos de actividad de soldados de asalto? —te pide.

—Haré lo mejor que pueda, general —respondes.

Dodonna asiente.

—La Rebelión cuenta contigo.

Se te entrega un speeder para viajar los ocho kilómetros a las ruinas. La moto speeder está equipada con una computadora de navegación, para que sepa si está viajando en la dirección correcta. Las selvas son densas en Yavin IV, y es fácil perderse.

También se te entrega un pequeño comunicador que se ajusta a tu hombro; utilizarás esta unidad para comunicarte con el general Dodonna.

Como precaución adicional, te dan un par de gafas infrarrojas. Estas gafas te permitirán ver en la oscuridad. La jungla está llena de sombras, y es posible que no puedas ver sin visión infrarroja.

Finalmente, se te entrega una pistola bláster y un rifle bláster. Es posible que ya tengas tu propia arma, pero necesitas estas dos adicionales por si acaso. Estás familiarizado con la pistola y el rifle, y no tienes miedo de usarlos. Pones ambas armas en un compartimento en tu moto speeder.

Cuando subes al speeder, miras a tus amigos. Saben que has sido elegido para liderar el camino al lugar del accidente imperial. Algunos de tus amigos parecen preocupados. Después de todo, es posible que nunca te vuelvan a ver. Intentas no pensar en ello y, en cambio, te concentras en hacer tu trabajo. Aprietas el acelerador y el speeder sale disparado del hangar y te adentras en el denso bosque de la selva de Yavin IV.

El computador de navegación confirma que vas en la dirección correcta. Vuelas entre los árboles a gran velocidad. No puedes permitirte perder el tiempo.

Los árboles son tan altos y sus ramas son tan gruesas que han dejado el suelo de la jungla en una gran oscuridad. Estás a apenas un kilómetro de la base rebelde cuando tienes que frenar para detenerte. Por reflejo, casi enciendes el faro de la moto. Entonces se te ocurre: ¡mala idea! Si enciendes los faros, los imperiales te verán acercarte.

Afortunadamente, tienes tus gafas infrarrojas. Te las pone sobre los ojos y tocas un botón en el costado. La jungla de repente se hace claramente visible.

Hablas por el comunicador que está atado a tu hombro.

—¿General Dodonna? —dices—. Advierta a los demás que está muy oscuro aquí. ¡A menos que todos usen gafas infrarrojas, es posible que no puedan atravesar esta jungla!

Aceleras el motor y despegas.

Cinco kilómetros después, llegas a un claro en la jungla. Has descubierto otro conjunto de ruinas. Poco se sabe sobre los antiguos constructores de las fortalezas en esta

luna. Nadie sabía cómo podían cortar y transportar enormes bloques de piedra de la corteza de Yavin IV, o cómo esos bloques se transformaron en enormes torres.

En el claro qué has descubierto, los árboles no pueden crecer debido a las grandes paredes rocosas y los cimientos que se extienden alrededor del área. Hay viejas escaleras de piedra, pilares y algunos muros altos. Con todas las rocas por ahí, parece que el techo debe haberse derrumbado hace mucho, mucho tiempo. Tienes que recorrer otros dos kilómetros antes de llegar al crucero imperial. Estas no son las ruinas de las que tienes que preocuparte, pero vuelves a llamar a la base.

—¿General Dodonna? He llegado a algunas ruinas. No hay señales de ninguna actividad imperial todavía

—Sigue moviéndote —insiste Dodonna—. ¡Y mantente en guardia!

Estás a punto de alejarte cuando ves un destello de luz al otro lado de las ruinas. Quizás es la luz del sol reflejada en un pedazo de vidrio o metal.

O tal vez es otra cosa…

Sin previo aviso, una rama se balancea frente a ti y te golpea en el pecho. Te caes del speeder, al suelo.

Dos soldados de asalto emergen de detrás de algunos árboles cercanos. El primero lleva la rama que te golpeó. El segundo tiene un rifle bláster dirigido a tu cabeza. Te das cuenta de que deben ser exploradores de la nave imperial estrellada.

El primer soldado de asalto arroja la rama a un lado y se acerca a ti. Sigues tirado en el suelo. Desenfunda su rifle y lo apunta. Te quita tu arma estándar y te dice que te quites las gafas. Te quitas las gafas y él te mira bien a la cara. Esperas que no te reconozca.

—¡¿Eres miembro de la Alianza Rebelde?! —exige el soldado de asalto.

—No —respondes—. Soy un estudiante de historia de la Academia. Estoy estudiando las antiguas ruinas de Yavin para poder obtener una buena calificación en historia alienígena.

—¡Pruébalo! —ordena el soldado de asalto.

—Tengo algunos trabajos de investigación en un compartimento en mi speeder —dices—. Puedo mostrártelos.

Los soldados de asalto te permiten acercarte a tu speeder. Mantienen sus armas apuntadas.

Abres el compartimento que contiene la pistola bláster y el rifle bláster. Los soldados de asalto están parados detrás de ti, y no pueden ver estas armas.

La pistola bláster es más fácil de levantar, pero tendrás que apuntar y disparar dos veces (una por cada soldado de asalto); el rifle bláster es más pesado, pero al apretar el gatillo se dispararán rayos láser a ambos soldados de asalto.

Estos dos soldados de asalto deben ser neutralizados. Tienes que moverte muy rápido

Elige un arma, ya sea la pistola bláster o el rifle bláster. (Si tienes preguntas sobre cómo combatir este enfrentamiento, consulta la página 20 de tu Guía de Misión).

Para la pistola bláster: Agrega tu número de armamento al # de rango medio de su arma para tu número de confrontación. Tira el dado de 6 caras para combatir al primer soldado de asalto.

Si tu número de enfrentamiento es igual o superior a tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de Puntos de Misión (MP) y procede a combatir al segundo soldado de asalto, usando la misma ecuación de confrontación.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación. Una vez que hayas derrotado al primer soldado de asalto, repite este enfrentamiento para el segundo soldado de asalto, usando la misma ecuación de enfrentamiento. Una vez que hayas derrotado al segundo soldado de asalto, puedes continuar.

Para el rifle bláster: agrega tu armamento # al rango medio de tu arma # +1 para tu confrontación #. Tira el dado de 12 caras para combatir a los dos soldados de asalto.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora duplica tu número de confrontación por tu nueva # de confrontación. Tira el dado de 12 caras nuevamente para continuar luchando contra los soldados de asalto.

Si tu nueva confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, puedes continuar.

Si tu nueva confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite esta confrontación con la misma nueva confrontación # hasta que hayas derrotado a los soldados de asalto. Entonces puedes proceder.

Ambos soldados de asalto ahora han sido neutralizados. Te sientes tonto por no haber sido más cauteloso. ¿Realmente pensaste que los soldados de asalto iban a sentarse alrededor de su nave estrellada? Tuviste suerte esta vez. Tendrás que ser más cuidadoso.

Casi tienes miedo de decirle al general Dodonna lo que pasó. Después de todo, él te pidió que fueras el explorador, y prácticamente caminaste a las manos de los soldados de asalto. Pero es tu deber decírselo para que pueda advertir a los otros rebeldes. De ahora en adelante, los soldados de asalto podrían estar en cualquier lugar.

Lamentablemente, tu comunicador está roto. Algo debe haberle sucedido cuando te caíste del speeder.

Arrastras a los soldados de asalto a un muro de piedra y los colocas sobre la parte superior. De esta manera, cualquiera que venga podrá verlos. Si los rebeldes ven a los

soldados de asalto, tus amigos sabrán que estás vivo y que estás haciendo un buen trabajo. Si otros soldados de asalto encuentran a sus camaradas caídos, lo pensarán dos veces antes de atacarte.

La luz del sol se refleja en la armadura de los soldados de asalto. Recuerdas el destello de luz que te distrajo antes, justo antes de que cayeras del speeder. Te preguntas si la luz podría haberse reflejado en la armadura de otro soldado de asalto.

Después de volver a colocar la pistola bláster y el rifle bláster en el compartimento de almacenamiento del speeder, te subes a la moto y te diriges al área donde viste el destello de luz.

Estacionas tu speeder junto a unas rocas y caminas silenciosamente hacia adelante. Apartando algunas ramas, ves tres soldados de asalto. Ellos no te ven.

Los soldados de asalto están ocupados armando un pequeño lanzacohetes. Ahora ya sabes por qué llegaron a este claro.

Los densos árboles de la jungla deben haberse interpuesto en el lanzamiento de un cohete. Necesitaban un espacio abierto para lanzar su baliza de socorro.

Los soldados de asalto están parados cerca de un deslizador. Puedes intentar neutralizar a los soldados de asalto (uno a la vez o todos a la vez). Pero si fallas un disparo, un soldado de asalto podría escapar en el deslizador.

Deseas desactivar la baliza de socorro imperial. No quieres disparar a la baliza. Si lo haces, podrías resultar herido por la explosión accidental.

Nota: Debes derrotar a los tres soldados de asalto antes de poder desactivar la baliza de socorro imperial. Si lanzas el dado de 12 caras y tu número de tirada es igual a tu número de confrontación menos 1, accidentalmente has disparado la baliza de socorro imperial y has hecho que explote. Sufres una lesión menor y debes restar 10MP de tu total de MP.

Esto solo puede suceder una vez. Si accidentalmente disparas a la baliza nuevamente, no restes otros 10MP de tu total de MP.

Para neutralizar a los soldados de asalto: Elige tu arma. Puedes intentar neutralizar a los soldados de asalto de una vez o uno a la vez.

Todos a la vez: agrega tu número de armamento al # de rango medio de tu arma para tu número de confrontación. Tira el dado de 12 caras para combatir a los dos primeros soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa con el tercer soldado de asalto (p. 31).

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora duplica tu número de confrontación por tu nuevo # de confrontación. Tira el dado de 12 caras nuevamente para continuar luchando contra los soldados de asalto.

Si tu nueva confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, puedes pasar al tercer soldado de asalto (página siguiente).

Si tu nuevo número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite esta confrontación con tu nueva confrontación # hasta que hayas derrotado a los dos soldados de asalto. Luego *procede al tercer soldado de asalto* (página siguiente).

Uno a la vez: Agrega tu número de armamento al # de largo alcance de tu arma para tu número de confrontación. Tira el dado de 12 caras para combatir al primer soldado de asalto.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, puedes proceder a combatir al segundo soldado de asalto, usando la misma ecuación de confrontación.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación, agregando +3 a tu número de confrontación para tu nuevo # de confrontación. Una vez que hayas derrotado al primer soldado de asalto*, repite este enfrentamiento* para el segundo soldado de asalto, usando tu nuevo # de enfrentamiento.

Una vez que hayas derrotado al segundo soldado de asalto, puedes proceder a enfrentarte al tercer soldado de asalto.

El tercer soldado de asalto: En esta etapa, solo tienes una oportunidad de derrotar al tercer soldado de asalto. Agrega tu armamento # a tus armas de rango medio # +2 para tu confrontación #. Tira el dado de 12 caras para combatir al tercer soldado de asalto.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega 15 MP a tu total de MP y procede a desarmar la baliza de socorro imperial.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, el soldado de asalto escapa al deslizador y debes restar la diferencia de tu total de MP. Debes *perseguir al deslizador*.

Para perseguir al deslizador: puedes elegir saltar al deslizador y luchar contra el soldado de asalto a corta distancia con tus manos desnudas, o puedes saltar a tu moto deslizador y perseguir al soldado de asalto a larga distancia con el arma del deslizador.

A corta distancia: agrega tu número de fuerza y tu número de habilidad al # de rango corto de tu arma para tu número de confrontación. Tira el dado de 12 caras para combatir al soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, puedes agregar la diferencia a tu total de MP y proceder a desarmar la baliza de socorro imperial.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Agrega +2 a tu confrontación anterior para tu nueva confrontación #. Repite esta confrontación con la misma nueva confrontación # hasta que hayas derrotado al soldado de asalto. Cuando hayas derrotado al soldado de asalto, puedes proceder a desactivar la baliza de socorro imperial.

A largo alcance: agrega tu armamento # al armamento de tu moto speeder # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para combatir al soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a desactivar la baliza de socorro imperial.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación hasta que hayas derrotado al soldado de asalto. Cuando hayas derrotado al soldado de asalto, puedes proceder a desactivar la baliza de socorro imperial.

Te acercas a la baliza y observas una pequeña pantalla con números parpadeantes… 10, 9, 8 … ¡Los soldados activaron un mecanismo de cuenta atrás y la baliza se lanzará en unos segundos! Afortunadamente, tienes el entrenamiento para desactivarla. ¡Debes concentrarte y trabajar rápido!

Para desactivar la baliza de socorro imperial: tu habilidad # +1 es tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para desactivar la baliza.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación hasta que hayas desactivado la baliza.

¡Eso estuvo cerca! Después de desactivar con éxito la baliza, agrega 20MP a tu total por un trabajo bien hecho. Nota: Si disparaste accidentalmente la baliza antes de derrotar a los soldados de asalto, agrega 10MP a tu total. Si estás jugando en el nivel avanzado, agrega 50MP a tu total.

* * *

Los soldados de asalto ahora están derrotados y la baliza ya no es un problema. Pero tú misión no ha terminado. Hay más soldados allí afuera, y su capitán debe ser capturado y llevado para ser interrogado.

Uno de los soldados de asalto neutralizados usa un comunicador adicional en su cinturón. Tomas el comunicador y lo sostienes cerca de tu oído. Escuchas por señales de otros soldados de asalto, pero no escuchas nada. Eso no significa que estés a salvo; otros soldados de asalto aún pueden estar en la jungla.

Ajustas la configuración de frecuencia en el comunicador y utilizas un código especial que le permitirá al General Dodonna saber que es seguro transmitir.

—¿General Dodonna? —dices—. Me metí en problemas. Encontré a cinco soldados de asalto y tuve que neutralizarlos. ¡Pero pude destruir la baliza de socorro imperial!

—¡Buen trabajo! —responde el general Dodonna.

—Diles a los demás que podría haber más soldados de asalto en la selva —aconsejas—. Me voy al lugar del accidente.

Vas a tu speeder. Revisas tu equipo y municiones. Tu mente está corriendo. ¿Qué pasará si te topas con más soldados de asalto? Fue difícil acabar con cinco soldados de asalto. ¿Estás preparado para enfrentar veinte más?

Si hay más soldados de asalto, esperarán un ataque de fuerzas externas. En el lugar del accidente, habrán establecido una fuerte defensa para evitar que alguien llegue a su nave. Sería casi imposible atacar su defensa y sobrevivir.

Pero si pudieras colarte *dentro* del lugar del accidente, podrías combatir al enemigo donde menos te esperan. Están prestando atención a las áreas *alrededor*, el sitio del accidente, no *adentro*. Solo hay un problema: ¿cómo entrarás?

Miras a los soldados de asalto derrotados, luego a su deslizador terrestre cercano. Tienes una idea. Es una idea peligrosa, pero podría funcionar.

Primero, conectas tu moto speeder al deslizador. La sujeta firmemente a la parte posterior del deslizador para que quede segura. Si sobrevives, es posible que necesites el speeder más tarde.

Arrastras a un soldado de asalto hasta el deslizador y lo pones en el asiento trasero

Tomas la armadura de otro soldado de asalto y la pones sobre tu propia ropa. Le quitas el casco y lo colocas sobre tu cabeza. No es fácil ver por el casco *¡No es de extrañar que los soldados de asalto tengan tan mala puntería!*, piensas. Al menos el casco del soldado de asalto tiene lentes infrarrojas incorporadas para que puedas ver en la oscuridad.

Al subir al deslizador imperial, verificas los controles. El deslizador tiene un ordenador de navegación, por lo que puedes encontrar el sitio del accidente. Enciendes el motor y te alejas, arrastrando tú moto speeder contigo.

Casi dos kilómetros después, muy cerca del lugar del accidente, detienes el deslizador y sales. Sacas la moto speeder de la parte trasera del deslizador terrestre y la escondes debajo de un árbol muy grande. Si tienes que huir, tu moto speeder te ayudará a escapar rápidamente.

Regresas al deslizador, enciendes el motor y avanzas por la jungla. Pronto, ves los restos aún humeantes del crucero Imperial Carrack. Se ha estrellado contra algunos árboles y se encuentra en un ángulo extraño. Los árboles y la nave están en la base de una antigua torre.

Disminuyes la velocidad del deslizador hasta detenerte. De repente, estás rodeado de muchos soldados de asalto. Tienes dificultades para ver detrás de ti, pero supones que puede haber unos veinte soldados.

Tus dedos se aprietan en el volante al ver al capitán imperial. No pensaste que lo encontrarías tan pronto. El capitán da un paso adelante. Su cara parece que está hecha de piedra.

—¿Por qué ha regresado sin los demás? —exige.

—¡Fuimos atacados por una fuerza de asalto rebelde, señor! —contestas—. ¡El soldado en el asiento trasero y yo fuimos los únicos dos en sobrevivir! ¡Corrimos de regreso para advertirle! ¡Debemos prepararnos para un ataque rebelde!

El capitán mira al soldado de asalto en el asiento trasero.

—No creo —observa—, que su compañero sobreviviera después de todo. ¿Fueron capaces de lanzar la baliza de socorro antes de ser atacados?

—Sí, señor —dices.

El capitán sonríe. Él piensa que la baliza ha sido lanzada y que el Imperio enviará un equipo de rescate.

—¡Todos a sus posiciones! —ordena—. ¡Prepárense para el asalto rebelde!

Sin previo aviso, tu comunicador imperial emite un pitido y una voz hace eco:

—Este es el General Dodonna. No te has registrado y estamos empezando a preocuparnos…

¡Olvidaste apagar la frecuencia!

La cara del capitán se pone roja de ira y se da cuenta de que eres un rebelde. Saca su desintegrador, pero antes de que pueda disparar, presionas el acelerador y el deslizador terrestre sale disparado hacia adelante.

El capitán dispara y golpea uno de los propulsores del deslizador. Pierdes el control y estrellas el deslizador en la base de las ruinas. Altas paredes cubiertas de enredaderas te rodean mientras saltas del deslizador y corres hacia lo que parece una entrada.

Hay cuatro soldados de asalto a la entrada de las ruinas.

Puedes elegir evadir (evitar) o luchar

Si eliges luchar, puedes elegir todos a la vez o uno a la vez.

Nota: Aún estás vestido como un soldado de asalto imperial. Debido a que estos cuatro soldados de asalto estaban dentro de las ruinas cuando llegaste, no escucharon el mensaje del general Dodonna. No saben que eres un rebelde. De hecho, piensan que eres un soldado de asalto.

Para evadir (sin Poder): Agrega tu encanto # a tu sigilo # +5 para tu confrontación #. Tira el dado de 12 caras para evadir a los cuatro soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de lanzamiento, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa hacia las ruinas.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Tu disfraz ahora es inútil y tendrás que luchar contra los cuatro soldados de asalto (a continuación).

Para evadir (usando Poder)*: Elige tu Poder de Evasión. Agregue tu número sigilo y # Jedi a la # resistencia baja de tu Poder # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para evadir a los soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Tu disfraz ahora es inútil y tendrás que luchar contra los cuatro soldados de asalto (a continuación).

***Nota:** Esto cuenta como uno de los dos usos de Poder que tienes permitido en esta Misión.

Para luchar (uno a la vez): elige tu arma. Agrega tu armamento # al rango medio de tu arma # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para combatir al primer soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y repite esta confrontación para combatir al próximo soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia del total de MP y repite esta confrontación, agregando +1 a tu número de confrontación anterior para tu nuevo # de confrontación. Repite este enfrentamiento hasta que hayas neutralizado a los cuatro soldados de asalto.

Para luchar (todos a la vez): Agrega tu número de armamento a la precisión de rango medio de tu arma # +1 para tu número de confrontación. Tira el dado de 12 caras para combatir a los soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a las ruinas.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación.

Has evadido a los soldados de asalto o los has derrotado. ¡Buen trabajo! Si los has evadido, agrega 20MP a tu total de MP. Si has luchado contra ellos, agrega 10MP a tu total de MP. Si estás jugando en un nivel avanzado, agrega 50MP por evasión y 40MP por pelear. Ahora puedes proceder a las ruinas.

Los pasos de más soldados de asalto siguen detrás de ti, por lo que te mueves rápidamente hacia las ruinas.

Corres por un estrecho tramo de escaleras y entras en una cámara oscura. Al final de la cámara, ves una puerta vieja, enmarcada en metal. Una cerradura antigua asegura la puerta.

Los soldados de asalto bajan las escaleras detrás de ti. La escalera es estrecha, y tendrán que bajar uno a la vez. Puedes elegir luchar contra los soldados de asalto o abrir la puerta.

Para abrir la puerta, puedes abrirla de una patada, disparar a la cerradura, usar Poder para abrir la cerradura o puentear el cableado de la cerradura por cable. Elije ahora, luego procede.

Nota: Si eliges luchar contra los soldados de asalto, no sabrás cuántos tendrás que luchar hasta que comiences el enfrentamiento. Debes decidir ANTES de continuar. Debes elegir AHORA si vas a luchar contra todos los soldados de asalto o abrirás la puerta.

Para luchar contra los soldados de asalto: elige tu arma. Agrega tu armamento # al rango corto de tu arma # +1 para tus enfrentamientos. Hay un total de seis soldados de asalto. Debes repetir este enfrentamiento hasta que hayas derrotado al sexto soldado de asalto. Cada vez que derrotes a un soldado de asalto, aumenta tu confrontación # en +1. Cuando derrotas a todos los soldados de asalto, puedes pasar por la puerta, que se ha abierto a tiros.

Tira el dado de 12 caras para combatir al primer soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu tirada #, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a combatir al próximo soldado de asalto, agregando +1 a tus enfrentamientos.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación.

Para abrir la puerta de una patada: Tus puntos de fuerza +2 son tus enfrentamientos. Tira el dado de 6 caras para abrir la puerta.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a pasar por la puerta.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación hasta que hayas abierto la puerta.

Para disparar a la cerradura: Tu # de armamento agregado al # de rango corto de tu arma es tu número de confrontación. Tira el dado de 6 caras para disparar a la cerradura.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a pasar por la puerta.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación, sumando +1 a tu número de confrontación para tu nuevo # de confrontación. Usando esa misma confrontación # repite hasta que hayas roto la cerradura.

Para usar Poder para abrir la cerradura #: Elige tu Poder de movimiento de objetos. Agrega tu fuerza # y Jedi # a la resistir-baja de tu Poder # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para abrir la cerradura.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite esta confrontación, restando 1 de tu confrontación # para tu nueva confrontación *. (Nota: Tu nueva confrontación * no puede ser inferior a 2.)

*** Nota:** Esto cuenta como uno de los dos usos de Poder que tienes permitido en esta Misión.

Para puentear la cerradura: Tu habilidad # +2 es tu confrontación. Tira el dado de 6 caras para conectar la cerradura.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a pasar por la puerta.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación, restando 1 de tus nuevas confrontaciones. (Nota: Tus nuevos enfrentamientos no pueden ser inferiores a 2).

Después de abrir la puerta, puedes pasar a la siguiente cámara. Ha sido una gran carrera para ti. Agrega 20MP a tu total de MP (40MP para jugadores de nivel avanzado).

Cierras la puerta detrás de ti y ves una viga de metal en el suelo. Levantas la viga y la apoyas contra la puerta para que nadie pueda abrirla desde el otro lado. No le tomará

mucho tiempo a un soldado de asalto volar la puerta, pero el puntal te dará algo de tiempo. ¡Debes encontrar otra salida de las ruinas!

—¿General Dodonna? —hablas en tu comunicador. Pero es inútil. No puedes enviar una transmisión desde el interior de esta fortaleza.

Te quitas el casco de soldado de asalto y lo abrochas a tu espalda. Ajustas tus gafas infrarrojas para poder ver en la oscuridad. Cuando das un paso adelante, algo se rompe bajo tus pies Miras hacia abajo. Huesos. Huesos. Y más huesos. El piso de la habitación está lleno de restos desmoronados de esqueletos. Algunos de los esqueletos son humanos y otros son alienígenas. Todos los esqueletos están rotos y dispersos, cubiertos por una gruesa capa de polvo. Parece que una batalla furiosa tuvo lugar aquí hace incontables años.

Recoges parte de un antiguo escudo. ¿Qué pudo haber causado un desastre tan mortal?

Buscas en la habitación para ver si hay otra salida. Hay un respiradero en el piso. Puede ser un pozo de ventilación.

Hay otra puerta en el otro extremo de la habitación. Es una puerta vieja y muy pesada. La abres y revelas un antiguo droide.

El droide es alto, delgado y está cubierto de polvo. Se encuentra solo dentro de un gran gabinete, casi sin espacio a su alrededor. El droide tiene tres sensores ópticos oscuros por ojos. Cada uno de sus tres brazos termina con un hacha vibratoria, ¡un arma que puede cortar los huesos como si estuvieran hechos de aire! Te preguntas si el droide alguna vez protegió la habitación.

De repente, los ojos del droide parpadean rojos. ¡Está operacional! Al abrir la puerta, has activado sus defensas. Levanta un hacha vibrante amenazante y da un paso adelante.

Disparas una tiro a la cabeza del droide, pero esto no tiene ningún efecto en su blindaje. Si luchas contra este droide, tendrás que dislocar cada uno de sus brazos mortales.

Puedes elegir evadir o luchar.

Nota: Si eliges luchar y derrotas al droide, obtendrás un hacha vibratoria.

Para evadir (sin Poder): Tu sigilo # +2 es tu número de confrontación. Tira el dado de 6 caras para saltar hacia el respiradero.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación hasta que hayas evadido con éxito al droide.

Para evadir (usando el Poder) *: Elige tu Poder de Evasión. Agrega tu sigilo # y Jedi # a la resistencia media de tu Poder # para tu confrontación. Tira el dado de 6 caras para evadir a los soldados de asalto.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación.

*** Nota:** Esto cuenta como uno de los dos usos de Poder que tienes permitido en esta Misión.

Para luchar: elige tu arma. Agrega tu armamento # al rango medio de tu arma # para tu confrontación: tira el dado de 6 caras para desactivar uno de los brazos del droide.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a deshabilitar el segundo brazo del droide usando la misma acotación de confrontación.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora duplica tu confrontación # +1 para tu nueva confrontación. Tira el dado de 12 caras para continuar combatiendo al antiguo droide.

Una vez que has desactivado los tres brazos del droide, el droide cae al suelo. Ha sido drenado de energía. Recoges una de sus caídas vibro hachas. Ahora puedes bajar a la ventilación. Agrega 10MP a tu total de MP (25MP para jugadores de nivel avanzado).

Nota: Si has desactivado al droide antiguo, no tienes que tirar ningún dado para entrar en el respiradero.

Estás en el respiradero, en una cámara de aire debajo de la sala de droides. Es un pasadizo de techo bajo y tienes que arrastrarte sobre tus manos y rodillas. A medida que avanzas, te preguntas sobre la antigua civilización que construyó este lugar. Te preguntas sobre el propósito de esta torre. ¿Se colocó el droide en la cámara superior para cuidar o proteger algo?

Estás pensando en todo esto cuando escuchas un fuerte crujido. El pasadizo no puede soportar tu peso. Intentas retroceder, pero es demasiado tarde. El piso del pozo se abre y caes en la oscuridad de abajo.

Aterrizas fuerte en un piso de piedra. Tienes suerte: sigues vivo y no te has roto ningún hueso. Pero también estás más profundo dentro de la antigua torre, tal vez incluso más lejos de encontrar la salida

Un fuerte zumbido llena el aire. Una extraña luz azul ilumina la habitación. Apagas tus gafas infrarrojas.

No parece haber ninguna salida de esta cámara. No hay puertas ni respiraderos, a excepción del respiradero roto que cuelga muy por encima de su cabeza.

Hay una mesa redonda de piedra en el medio de la habitación. Una canica grande y brillante flota en el aire sobre ella. Preguntándote si la canica podría activar una puerta oculta, extiendes la mano y toca su superficie.

Has activado dos puertas secretas. A cada lado, las paredes se deslizan hacia el techo para revelar dos droides antiguos más. Sus ojos electrónicos brillan rojos y dan un paso adelante.

No hay salida

Debes combatir a los dos droides para continuar.

Nota: Si derrotaste al droide en la cámara anterior, puedes usar el hacha vibratoria para cortar las cabezas de estos dos droides. Al cortarles la cabeza, cerrarán sus circuitos. Si no tienes el hacha vibratoria, debes elegir una de tus propias armas para desactivar los brazos de estos dos droides. Cada droide tiene tres brazos.

Para desactivar los brazos de ambos droides: concéntrate en un droide. Agregue tu número de armamento a la dosis de su arma # +1 para tu número de confrontación. Tira el dado de 12 caras para desactivar el primer brazo de este droide.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, puedes proceder a desactivar el segundo brazo del droide.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación, duplicando tu confrontación # para tu nueva confrontación #. Repite esta confrontación con la nueva confrontación # hasta que hayas derrotado a los droides.

Una vez que hayas desactivado los tres brazos del droide, debes seguir el mismo procedimiento para combatir al segundo droide. Cuando derrotas a cada droide, caen al suelo, sin energía.

Para cortar las cabezas de los droides: agrega tu fuerza # a tu sigilo # +2 para tu confrontación #. Tira el dado de 12 caras para cortar la cabeza del primer droide.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a combatir al segundo droide usando la misma ecuación.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora agrega +4 a tu confrontación para tu nueva confrontación. Tira el dado de 12 caras nuevamente para continuar combatiendo al primer droide. Repite este enfrentamiento con el nuevo enfrentamiento hasta que haya derrotado a ambos droides.

Después de haber derrotado a ambos droides, agrega 10MP a tu total de MP (30MP para jugadores de nivel avanzado).

Ambos droides han sido derrotados. El zumbido en el aire se detiene y la mesa redonda se separa por la mitad. Caminas alrededor de la mesa y ves que se ha abierto para revelar una escalera oculta. La escalera conduce aún más adentro de la antigua torre.

Bajas las escaleras. Está oscuro e intentas volver a encender las gafas infrarrojas. Su batería está agotada. Te pones el casco de soldado de asalto de nuevo. Es incómodo, pero al menos las lentes infrarrojas del casco te ayudan a ver.

Al pie de las escaleras, llegas a la entrada del túnel. La atraviesas.

Tus botas hacen sonidos chapoteantes en el piso del túnel. Está cubierto de agua y sientes como si estuvieras caminando por un charco muy largo. A medida que avanzas, el agua se vuelve más profunda. Pronto, está por encima de tus rodillas.

Cuando sales del túnel, el agua está hasta la cintura. Entras en una gran cueva. Muy por encima de ti, las estalactitas cuelgan del techo de la cueva. Miras a tu alrededor, tratando de encontrar una repisa para poder salir del agua fría.

Tu pierna roza un objeto y crees que podría ser una roca. Pero cuando intentas encontrarla con tu bota, ya no está allí.

Cerca de allí, ves burbujas subir a la superficie del agua. Te das cuenta de que hay algo ahí abajo. Algo vivo.

La superficie del agua explota cuando una criatura gigante con forma de gusano sale del agua. Abre su boca para revelar docenas de dientes pequeños y afilados.

Justo más allá de la criatura, ves algunas rocas. Si puedes llegar hasta allí, podrías escapar. Puedes elegir luchar o evadir a la criatura.

Para luchar: elige tu arma. Tu armamento # más el # de corto alcance de su arma - 1 es tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para combatir a la criatura.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de lanzamiento, agrega la diferencia +2 a tu total de MP y continúa.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación. Una vez que hayas derrotado al gusano gigante, puedes continuar hacia las rocas.

Para evadir (sin Poder): Tu sigilo # +2 es tu número de confrontación. Tira el dado de 12 caras para evadir a la criatura y escapar a las rocas cercanas.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia +3 a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora duplica tu número de confrontación, para tu nuevo # de confrontación. Tira el dado de 12 caras nuevamente para evadir a la criatura.

Si tu nuevo número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, puedes continuar.

Si tu nueva confrontación es menor que tu número de tirada, resta 1 de tu total de MP y repite esta confrontación con la nueva confrontación hasta que hayas llegado a las rocas.

Para evadir (usando Poder)*: Elige tu Poder de Evasión. Agrega tu número de sigilo y Jedi al # de baja resistencia de tu Poder para tus enfrentamientos. Tira el dado de 6 caras para evadir a la criatura y escapar a las rocas cercanas.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación hasta que hayas evadido a la criatura.

*** Nota:** Esto cuenta como uno de los dos usos de Poder que tienes permitido en esta Misión.

Te subes a las rocas. Forman un puente natural al otro extremo de la cueva. Corres por el puente y llegas a una puerta de metal.

La puerta está integrada en la pared de la cueva. Entras por la puerta y te encuentras parado en algún tipo de turbo ascensor.

Un solo botón brilla tenuemente en el turbo ascensor. Puede ser la salida, pero también podría ser otra trampa. No tienes idea de lo que te espera, pero sabes muy bien que tu misión no ha terminado. Mucha gente cuenta contigo y hay muy poco tiempo.

Presionas el botón y el turbo ascensor sube lentamente. No tiene puerta, debes tener cuidado de no caer.

El turbo ascensor se detiene y entras en una gran cámara. Has visto cámaras como esta antes, pero solo en libros. Estás dentro de un sistema informático gigante. Debe tener miles de años.

En el otro extremo de la habitación, una pequeña bola de metal cuelga en el aire. La bola es brillante y tiene tres fotorreceptores rojos brillantes. Estos son sus ojos. La pelota es un droide antiguo. Flota hacia ti. Preparas tu arma.

—Por favor no dispares —dice la bola de metal—. Soy Q-7N, dejado aquí por los constructores de esta fortaleza.

Miras a uno de sus ojos.

—¿Cuál es tu función? —preguntas.

—Estoy a cargo de la seguridad de esta fortaleza. La he guardado durante siglos —responde el droide—. Permíteme escanearte. —Uno de sus ojos brilla, proyectando un rayo de luz sobre ti.

—¿Por qué me escaneas? —preguntas.

—Debes ser muy valiente e inteligente para haber llegado tan lejos —dice el droide, sin responder a tu pregunta. Flota hacia atrás y das un paso adelante, tratando de no perderlo de vista

—Dime cómo salir de aquí —dices—. ¡Tengo amigos en el exterior que necesitan mi ayuda!

—¿Amigos? —Q-7N se sumerge ligeramente en el aire—. ¿Más invasores como tú? Me temo que no puedo permitir eso —Dos de los ojos del droide brillan de color verde.

—¡Pero no soy un invasor! —protestas

—Ya veremos —responde el droide. De repente, el piso se abre debajo de ti.

¡Caes impotente a través de la trampilla!

Aterrizas con un ruido sordo sobre una enorme pila de tesoros brillantes. Joyas preciadas y armas ornamentales se extienden por toda la habitación. Te deslizas por la pila hasta llegar al piso de piedra.

Hay una entrada alta en la cámara del tesoro, y caminas hacia ella. Estás a punto de abrirla cuando escuchas fuego de bláster al otro lado. Regresas al centro de la habitación. No sabes qué pasará por esa puerta, pero te preparas.

La puerta se rompe en un millón de pedazos, y dos soldados de asalto corren hacia la habitación.

—¡Mira! —grita uno—. ¡Tesoro!

Al ver a los soldados de asalto, te das cuenta de que debes luchar contra ellos uno a la vez o todos a la vez.

Uno a la vez: elige tu arma. Agrega tu armamento # al rango medio de tu arma # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para combatir al primer soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a combatir al segundo soldado de asalto usando la misma ecuación de confrontación.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite esta ecuación hasta que haya derrotado a los dos soldados de asalto.

Ambos a la vez: agrega tu armamento # al rango medio de tu arma # +1 para tus enfrentamientos. Tira el dado de 12 caras para luchar contra los dos soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de lanzamiento, agrega 7MP a tu total de MP y procede a combatir a los soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora duplica tu confrontación para tu nueva confrontación. Tira el dado de 12 caras nuevamente para combatir a los soldados de asalto.

Si tu nueva confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, puedes continuar.

Si tu nueva confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite este enfrentamiento con los nuevos enfrentamientos hasta que hayas derrotado a los dos soldados de asalto.

Si eres un jugador de nivel avanzado, agrega 25MP a tu total de MP.

Los dos soldados de asalto yacen en el suelo. Pensaste que los habías derrotado a los dos, pero un soldado se mueve.

—¿Por qué…? —jadea el soldado de asalto caído—. ¿Por qué nos disparaste? ¡Podríamos haber compartido el tesoro! ¡Tú… tú eres uno de nosotros!

Olvidaste que llevabas una armadura de soldado de asalto.

—¡No soy un ladrón! —le gritas al soldado. Te quitas el casco y lo arrojas a un lado—. ¡Y ciertamente no soy uno de ustedes!

—¿De Verdad? —dice el soldado de asalto—. ¡Bueno, eso lo cambia todo! —Su voz suena familiar, e intentas recordar a quién suena. De repente, ambos soldados de asalto parecen parpadear ligeramente. Un segundo después, se desvanecen en el aire.

—¿Eran *hologramas*? —gritas— ¡¿Perdí munición en *hologramas* de soldados de asalto?!

—Me temo que lo hiciste —dice el droide cuando entra por la puerta destrozada.

Te quedas mirando a Q-7N.

—Esa fue *tu voz* que escuché del soldado de asalto.

—Correcto —responde el droide flotante—. Cuando te escaneé, reproduje tu imagen y generé los hologramas. Necesitaba ver cómo te comportarías si otras criaturas, como tú, intentaran entrar en esta torre.

—Bueno, me alegro de haber aprobado tu examen —dices—. ¡Pero será mejor que creas que si algún soldado de asalto real llegara a tu fortaleza, harían algo peor que saquear el lugar! Ahora… ¿podrías ayudarme a salir de aquí? ¡Tengo que comunicarme con mis amigos!

—Con una condición: me llevarás contigo —dice Q-7N.

—¡¿Qué?! —preguntas, realmente sorprendido.

—Tengo curiosidad —dice el droide—. Deseo estudiar a tu gente. —El droide gira y mira alrededor de la habitación—. Además, después de tantos miles de años, creo que necesito unas vacaciones.

—Es un trato —dices—. Muéstrame el camino, Q-7N.

Q-7N te lleva a otro turbo ascensor. Subes a un nivel más alto, luego sigues al droide por un pasillo oscuro. Termina de repente en una gran puerta de piedra.

—Esto nos llevará afuera —explica el pequeño androide flotante.

—Quédate cerca de mí, entonces —aconsejas—. ¡Hay soldados de asalto afuera, y *no son* hologramas!

La gran puerta de piedra se desliza hacia la pared y sales. Estás en el nivel del suelo y el droide está suspendido a tu lado.

—¡Eh, tú! —llama una voz cercana. Te das vuelta rápidamente y levantas tu arma. Pero el rifle bláster del soldado de asalto apunta al suelo—. ¿Qué haces sin uniforme?

El droide flotante te susurra:

—Tal vez no deberías haber tirado el casco

Si disparas a este soldado de asalto, el sonido del fuego bláster puede atraer más soldados. Puedes elegir salir hablando, usar Poder o luchar contra el soldado.

Para hablar: tu encanto # +1 es tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para inventar una buena excusa de lo que le pasó a tu casco.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, el soldado de asalto te da un nuevo casco. Agrega 7MP a tu total de MP.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, el soldado de asalto no cree tu excusa y tendrás que luchar

Para usar Poder *: Elige tu Poder de Evasión. Agrega tu encanto # y # Jedi a la # resistencia baja de su Poder # para tu confrontación # Tira el dado de 6 caras para evadir al soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. El soldado de asalto no cree tu excusa, y tendrás que luchar

*** Nota:** Esto cuenta como uno de los dos usos de Poder que tienes permitido en esta Misión.

Para luchar: elige tu arma. Agregue su armamento # al rango cercano de su arma # para tu confrontación #. Tira el dado de 12 caras para combatir al soldado de asalto.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora duplicae tu número de confrontación para su nueva # de confrontación. Tira el dado de 12 caras nuevamente para combatir al soldado de asalto.

Si tu nuevo número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia -1 a tu total de MP y continúa.

Si tu nuevo # de confrontación es menor que tu número de tirada, resta 1 de tu total de MP y repite esta confrontación con la nuevo confrontación hasta que

hayas derrotado al soldado de asalto. Después de haber derrotado a este soldado de asalto, quítate el casco y póntelo en tu cabeza.

Si te abres paso o usaste Poder, agrega 10MP a tu total de MP (25MP para jugadores de Nivel Avanzado). Si luchaste, agrega 7MP a tu total de MP (15MP para jugadores de nivel avanzado).

—Este casco apesta —murmuras.

—Entonces me alegro de no tener la capacidad de oler —dice Q-7N.

Ajustas tu comunicador a la frecuencia adecuada y susurras.

—¿General Dodonna? ¿Me recibe?

—¡Estás vivo! —dice Dodonna— Temíamos que te hubieran capturado… ¡o peor!

—Estoy en el interior del lugar del accidente —informas—, y estoy disfrazado de soldado de asalto.

—No queremos dispararte accidentalmente —dice Dodonna—. ¿Cómo podemos reconocerte?

—¡Seré el único soldado de asalto que suelta sus armas y se rinde! Pero primero, veré qué tipo de daño puedo hacer desde el interior. —Apagas el comunicador y te vuelves a Q-7N.

—¡El mundo exterior es tan grande! —dice el droide flotante.

—Si quieres vivir para ver más —sugieres—, quizás quieras esconderte aquí por un tiempo. Las cosas pueden ponerse bastante difíciles…

—En realidad —dice Q-7N—, puedo ayudar. Un droide de batalla está oculto dentro de un muro de piedra cercano. Si podemos alcanzar el muro, puedo activar el droide de batalla y ordenarle que ataque a estos soldados de asalto.

Suena como un buen plan. Q-7N te da instrucciones, luego permanece cerca de tu lado mientras caminas hacia el muro de piedra.

Seis soldados de asalto están junto a la pared. Se encuentran debajo de un árbol que tiene ramas grandes y pesadas. Los soldados tienen listos sus rifles bláster, esperando el asalto rebelde. Te ignoran, pensando que eres solo otro soldado de asalto. Luego ves al capitán imperial con cara de piedra, de pie cerca de los soldados. Dentro de tu casco puedes escuchar el latido de tu corazón acelerado.

Q-7N flota contra la pared y emite un pitido. La pared se desliza para revelar un antiguo droide de batalla de tres brazos. Esperas a que se mueva, pero el droide de batalla permanece inmóvil.

—Algo está mal —susurra Q-7N—. Hay un interruptor manual a la izquierda del droide de batalla. ¡Tendrás que activarlo tú mismo!

Gimes y avanzas. Como no quieres llamar la atención, tendrás que ser cuidadoso y tranquilo. ¡Pero llegar a la cámara del droide es peligroso! Puedes intentar activar el interruptor de encendido del droide o activar por la fuerza el droide.

Para accionar el interruptor del droide: Tu habilidad # +2 es tu número de confrontación. Tira el dado de 6 caras.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Este interruptor no ha funcionado. Ahora debes intentar activar por la fuerza el droide de batalla (abajo).

Para poner en forma al droide: tu fuerza # +1 es tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Agrega +1 a tu número de confrontación para tu nueva # de confrontación y repite esta confrontación hasta que el droide se haya activado.

Los ojos electrónicos del droide de batalla cobran vida. *¡BZZZT!* Emite un ruido fuerte cuando se activa. Los soldados de asalto y el capitán se sorprenden y se vuelven hacia el temible droide.

—¡Ataca! —le ordena Q-7N. Apunta un ojo en tu dirección y agrega—: Pero no le hagas daño a *este*.

El droide de batalla da un paso adelante y los asustados soldados de asalto retroceden.

Pero un momento después, el droide cae al suelo con un choque. En los últimos siglos, se ha convertido en un montón inútil y oxidado.

—¡Quizás este no era el mejor plan después de todo! —admite Q-7N.

El capitán imperial te mira y su cara explota de rabia.

—¡Es el espía rebelde! ¡Tráelo!

Puedes elegir evadir o luchar contra los soldados de asalto. Si eliges luchar, puedes enfrentarte a los soldados de asalto de una vez o uno a la vez. Debes tomar tu elección ahora, antes de seguir leyendo.

Para evadir (sin Poder): Agrega tu número de sigilo a tu número de habilidad para tu confrontación: tira el dado de 6 caras para saltar sobre el muro de piedra y escapar de estos soldados de asalto.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega 5MP a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP; Has fallado en escapar de los soldados y ahora debes luchar.

Para evadir (usando Poder) *: Elige tu Poder de Evasión. Agrega tu sigilo # y Jedi # a la resistencia media de tu Poder # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para saltar sobre el muro de piedra y escapar de los soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP; Has fallado en escapar de los soldados y ahora debes luchar.

*** Nota:** Esto cuenta como uno de los dos usos de Poder que tienes permitido en esta Misión. Si ya has usado el Poder dos veces, no puedes usar Poder aquí.

Para luchar todos a la vez: elige tu arma. Agrega su armamento # al rango medio de su arma # +3 para tu confrontación #. Tira el dado de 12 caras para disparar a la rama de un árbol que cuelga sobre los seis soldados de asalto.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, la rama cae sobre los seis soldados. Concédete 10MP y salta sobre la pared.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP; ahora debes combatir a los soldados de asalto uno a la vez.

Para luchar uno a la vez: elige tu arma. Agrega tu armamento # al rango medio de tu arma # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para combatir al primer soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a combatir al segundo soldado de asalto, usando la misma ecuación de confrontación.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite este enfrentamiento hasta que hayas neutralizado a los seis soldados de asalto. Cuando llegues al quinto soldado, agrega +1 a tu confrontación #. Después de eso, puedes saltar sobre la pared.

Después de saltar sobre el muro de piedra, agrega 10MP a tu total de MP (30MP para jugadores de nivel avanzado).

Los rayos láser rompen el suelo cerca de tus pies mientras corres desde el muro de piedra. El capitán imperial te está disparando. Sigues corriendo, esquivando los rayos láser y buscando el árbol donde escondiste tu moto.

—¡Espérame! —dice Q-7N, quien acelera por el aire, tratando de mantener el ritmo—. Lo siento por ese droide de batalla… ¡No tenía idea de que estaba todo oxidado!

—Olvídalo —dices, corriendo alrededor de una esquina exterior de la torre de piedra. Al doblar la esquina, te encuentras cara a cara con dos soldados de asalto que colocan un cañón láser portátil. Q-7N se da la vuelta y se detiene cerca de su casco.

—¿Qué tienes ahí? —pregunta uno de los soldados de asalto, mirando a Q-7N—. ¿Algún nuevo tipo de droide?

Podrías pelear para salir de esta situación, pero te estás quedando sin municiones, y tendrías que luchar contra los soldados uno por uno. Puede ser mejor que salgas de esta hablando y guardes tu munición para más adelante. Elige usar un farol, usar poder o luchar.

Para usar un farol: Tu encanto # +1 es tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para engañar a los dos soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Los soldados de asalto saben que estás mintiendo. Tendrás que luchar contra ellos.

Para usar Poder *: Elige tu Poder de Evasión. Agrega tu encanto # y Jedi # a la resistencia baja de tu Poder # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para evadir a los soldados de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Los soldados de asalto saben que estás mintiendo. Tendrás que pelear.

*** Nota:** Esto cuenta como uno de los dos usos de Poder que tienes permitido en esta Misión. Si ya has usado Poder dos veces, no puedes usar Poder aquí.

Para pelear: Agrega tu armamento # al rango alto de tu arma # +2 para tu confrontación #. Tira el dado de 12 caras para combatir al primer soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a combatir al segundo soldado, usando la misma ecuación de confrontación.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora duplica tu número de confrontación para tu nuevo # de confrontación. Tira el dado de 12 caras nuevamente para combatir al soldado.

Si tu nuevo número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, procede a combatir al segundo soldado.

Si tu nuevo número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite esta confrontación con la nueva confrontación hasta que hayas derrotado a ambos soldados.

Una vez que hayas escapado, agrega 20MP a tu total de MP (35MP para jugadores de nivel avanzado).

Q-7N vuela a tu lado mientras te adentras en la jungla, lejos de la antigua torre.

—No creo que pudiera haber hecho más en ese lugar —dices—, solo arriesgarme a que me neutralizaran.

—Luchas con gran habilidad —dice Q-7N.

—Si puedo comunicarme con mis amigos, puedo describir el diseño del sitio del accidente y decirles cómo atacar.

El speeder está exactamente donde lo dejaste en la base del árbol gigante. Subes al speeder y el pequeño droide se coloca sobre la computadora de navegación.

Justo cuando enciendes el motor, una ráfaga láser explota contra el árbol. No estás herido, pero tu segundo comunicador está destruido. Miras hacia atrás justo a tiempo para ver dos speeders imperiales dirigiéndose hacia ti. Cada uno de los speeder lleva un soldado explorador, y uno de ellos te acaba de disparar. Detrás del soldado explorador hay un deslizador militar lleno de soldados de asalto. Vuela a la vista y ves que uno de sus pasajeros es el capitán Imperial.

Aprietas el acelerador y tu speeder avanza. Mantienes la cabeza baja y te cuelgas del manillar.

—¡Oh no! —gritas sobre el rugido del motor.

—¿Qué pasa ahora? —pregunta Q-7N mientras te abalanzas bajo algunas ramas bajas.

—¡Estoy usando este casco de soldado de asalto! —gritas—. ¡Si me lo quito, no podré ver en la oscuridad! Pero si me lo dejo puesto, los rebeldes podrían pensar que soy un soldado de asalto… ¡y dispararme!

En ese momento, uno de los soldados exploradores acelera a tu lado. El otro soldado explorador está directamente detrás de ti.

Puedes elegir evadir, escapar o pelear. Para luchar, debes enfrentarte a los soldados exploradores uno a la vez.

Para evadir: Agrega tu sigilo # al sigilo de tu deslizador # +1 para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para escapar audazmente a través de un árbol caído y hueco.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP. Has perdido a los soldados exploradores y puedes continuar.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. No has podido evadir a los soldados exploradores y ahora debes luchar (página siguiente).

Para escapar de los soldados exploradores: Agrega la velocidad de tu deslizador # a tu habilidad # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para acelerar a través de la jungla.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP. Has dejado atrás a los soldados exploradores y puedes continuar.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. No has podido escapar de los soldados exploradores y ahora debes luchar (página siguiente).

Para luchar contra los soldados exploradores que están detrás de ti: agrega tu sigilo # a tu habilidad # para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para pisar los frenos y dejar que la parte trasera de tu moto speeder haga caer de su moto al soldado explorador de atrás.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a combatir al otro soldado explorador (a continuación).

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP y repite esta confrontación hasta que hayas derrotado a este soldado. Luego combate al otro soldado explorador (abajo).

Para luchar contra el soldado explorador a tu lado: Agrega tu armamento # al armamento de tu deslizador # +1 para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para volar la moto del soldado y hacer que se estrelle.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite este enfrentamiento hasta que hayas derrotado al soldado.

Después de haber lidiado con estos dos soldados exploradores (ya sea luchando o evadiendo), agrega 20 a tu total de MP (45 para jugadores de nivel avanzado).

—¡Eso estuvo cerca! —observas. Q-7N está de acuerdo. Delante de ti, puedes ver un claro en la jungla—. ¡Oye, ahí es donde descubrí un conjunto de ruinas! —Corres hacia

el claro, esperando poder alcanzar a tus amigos a tiempo. El capitán todavía está vivo, y parece que podrías necesitar ayuda para capturarlo.

Cuando llegas al claro, disminuyes la velocidad de tu moto y te detienes al lado de un pilar de piedra alto. Miras a tu alrededor, pero no ves ningún signo de movimiento

—Pensé que mis amigos ya habrían llegado a este lugar —dices.

El sonido de fuego bláster hace eco a tu alrededor. Grandes pedazos de tierra y piedra vuelan por el aire a medida que cada disparo impacta en el suelo. Te caes del speeder y Q-7N aterriza más allá de algunos árboles distantes.

Sacudiendo la cabeza, miras hacia arriba y ves el deslizador militar imperial. El capitán con cara de piedra se está riendo de ti. Intentas alcanzar tu arma, pero ha caído fuera de alcance.

—Pensaste que podrías escapar de nosotros, ¿verdad? —se regodea el capitán. Apunta su pistola láser a tu cabeza.

El sonido de metal a gran velocidad llena el aire cuando Q-7N sale disparado desde detrás de los árboles. Volando a una velocidad increíblemente alta, se acerca al capitán.

El droide en forma de bola golpea con fuerza contra la mano del capitán y le quita la pistola láser del agarre. El capitán grita de dolor, y uno de los soldados de asalto dispara a Q-7N. Un disparo parece atinar en el pequeño droide, y Q-7N chilla y cae al suelo. Aprovechas el pánico por encima y localizas tu arma.

Con un disparo puedes desactivar el deslizador.

Para desactivar el deslizador terrestre: Agrega tu armamento # al # de largo alcance de tu arma para tu confrontación #. Tira el dado de 6 caras para disparar al propulsor principal del deslizador.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Ahora duplica tu número de confrontación para tu nuevo # de confrontación. Tira el dado de 12 caras para disparar al propulsor.

Si tu nuevo número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia menos 1 a tu total de MP y continúa.

Si tu nuevo # de confrontación es menor que tu número de tirada, resta 1 del total de MP y repite este enfrentamiento con el nuevo # de confrontación hasta que hayas desactivado el Speeder.

El deslizador gira fuera de control y choca contra un alto muro de piedra al borde del claro.

—¡Q-7N! —gritas— ¡¿Estás bien?! —El droide en forma de bola yace sobre una grava con cicatrices de bláster. Sus sensores ya no están encendidos.

Tu atención regresa al deslizador destrozado. El capitán parece estar inconsciente, pero cinco soldados de asalto se levantan desde el lado del vehículo. Golpearon con fuerza el muro de piedra. La pared no parece ser estable. Un disparo certero a la piedra derecha puede hacer que la pared se caiga.

Uno de los soldados grita:

—¡Atrapen a ese rebelde!

Puedes elegir luchar contra los soldados de una vez (derribando la pared) o uno a la vez.

Todos a la vez: elige tu arma. Tu # de armamento más el # de largo alcance de tu arma es tu número de confrontación. Tira el dado de 6 caras para disparar a la piedra que derribará la pared.

Si tu confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y continúa.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Los soldados de asalto se han escapado de la pared, y tendrás que combatirlos uno a la vez.

Uno a la vez: elige tu arma. Tu # de armamento más el # de largo alcance de tu arma es tu número de confrontación. Tira el dado de 6 caras para combatir al primer soldado de asalto.

Si tu número de confrontación es igual o mayor que tu número de tirada, agrega la diferencia a tu total de MP y procede a combatir al segundo soldado.

Si tu número de confrontación es menor que tu número de tirada, resta la diferencia de tu total de MP. Repite este enfrentamiento hasta que hayas derrotado a los cinco soldados de asalto.

Después de haber derrotado a los soldados de asalto, agrega 15MP a tu total de MP (25MP para jugadores de nivel avanzado).

Los soldados de asalto neutralizados yacen en todas partes, y el aire huele a fuego de desintegrador. Corres hacia Q-7N, que yace roto en el suelo. Un fotorreceptor parece haber sido arrancado del antiguo droide.

—¡Alto, soldado! —una voz grita detrás de ti. Conoces la voz y levantas las manos en el aire.

—¡No dispares! —dices mientras sueltas tu arma y levantas tus brazos sobre tu cabeza—. ¡Soy yo, general Dodonna!

—¡Alto el fuego! —El general Dodonna grita a las tropas rebeldes detrás de él. Te quitas el casco de soldado de asalto y lo dejas caer al suelo. Una sonrisa cruza su rostro mientras le preguntas—: ¿Qué le tomó tanto tiempo, general?

—Nos topamos con algunos problemas gracias a los soldados de asalto —responde Dodonna. Él mira los restos a su alrededor—. Parece que has tenido un buen día.

Señalando al deslizador de tierra militar estrellado, dices:

—El capitán imperial está allí. La última vez que miré estaba noqueado. Pero podría decirnos de qué se trataba su misión.

—Buen trabajo, soldado —dice Dodonna.

—Otra cosa —dices—. Conocí un viejo droide, y terminó salvándome la vida. Si podemos repararlo, creo que sería de gran ayuda para la Alianza Rebelde.

—Veremos qué podemos hacer —dice Dodonna—. ¡La Alianza siempre puede tener un nuevo amigo!

Tu misión ha sido completada con éxito. Los soldados de asalto fueron derrotados antes de que pudieran transmitir su posición al Imperio. El capitán imperial ha sido capturado vivo y puede ser interrogado sobre el propósito de su misión en el sistema Yavin.

Recompénsate con 250 MP.

La misión posterior

Las diversas piezas de Q-7N estaban extendidas por una mesa de trabajo de metal frío en el taller de reparación de la base rebelde. Artoo examina los pedazos rotos de engranajes y circuitos antiguos, luego se volvió hacia Threepio y emitió una serie de pitidos.

—No, Artoo —dijo Threepio—. No he visto un droide tan viejo en toda mi vida. Al menos no fuera de mis estudios. ¿De verdad crees que puedes reparar al pequeño?

Artoo respondió con una serie de pitidos silbantes, luego giró su cabeza abovedada para examinar una pieza especialmente dañada de Q-7N. Uno de los paneles frontales de Artoo se abrió y extendió un apéndice de mantenimiento.

—Oh, cielos —dijo Threepio—. ¿Vas a usar tu soldador láser? ¡No puedo soportar verlo! Disculpa, Artoo, ¡pero creo que ahora es un buen momento para ir a buscar al Maestro Luke! —Threepio salió tambaleándose del taller de reparaciones.

Cuando el Capitán Skeezer despertó, estaba acostado en una cuna con marco de metal en una habitación fría. La habitación era una unidad médica en la base rebelde en Yavin IV. Sus muñecas y tobillos estaban asegurados al catre, y sabía que no era lo suficientemente fuerte como para escapar.

Un hombre vestido de médico entró en la habitación. Llevaba una máscara sobre la boca y la nariz. El capitán Skeezer levantó la vista.

—¿Estás con la Rebelión? —preguntó.

—Sí —dijo el hombre—. Pero soy médico, así que no es nada personal. Curaré a cualquiera.

—¿Cuál es tu nombre? —se burló Skeezer.

—Solo —dijo el hombre enmascarado—. Doctor Han Solo.

—Supongo que espera que hable, doctor Solo —dijo Skeezer.

—En realidad no —dijo Han—. Estás en mal estado, amigo. ¡Me sorprende que estés hablando en absoluto!

Skeezer parecía preocupado.

—¿Mala forma?

—Sí, quedaste un poco destrozado allá afuera. Tienes suerte de que tengamos un buen suministro de bacta para cuidar de ti. —Solo tiró de una palanca y un gran tambor de bacta bajó del techo—. Estarás mejor en poco tiempo, aunque termines en un campo de prisioneros.

Skeezer respiró hondo.

—No *siento* que esté en mal estado —dijo.

—Créeme —dijo Han—, realmente necesitamos meterte en este tanque de bacta. El bacta te curará bien. Y no te preocupes por el bacta. ¡Es la calidad imperial! Lo obtuvimos de la Estrella de la Muerte antes de que explotara.

—¡¿Qué?! —Skeezer exclamó.

—Sí —dijo Han, sonriendo detrás de su máscara—. Difícil de creer, ¿no? ¿Que nosotros los rebeldes volamos la gran y mala Estrella de la Muerte?

—¡No! —Gritó Skeezer, que estaba empezando a sudar— Quiero decir… me di cuenta de que la Estrella de la Muerte había sido destruida, pero… ¿dices que este bacta vino de allí?

—¡Eso es correcto! —dijo Solo— ¡Qué bueno que lo tenemos o de lo contrario nunca sanarías de las heridas que has sufrido!

—¡Pero me siento bien! ¡No necesito ningún bacta! —La voz de Skeezer se había convertido en un grito.

—Hola —dijo el hombre enmascarado mientras movía un dedo hacia el capitán—. ¡La última vez que miré, soy el doctor por aquí!

—¡No! ¡Te lo ruego! —chilló Skeezer—. ¡Ese bacta no es bueno! ¡Está contaminado!

—¿Contaminado? ¿En serio? —El doctor parecía preocupado—. Vaya, eso lo cambia todo. Tendré que dejar que mi asistente lo opere. —El médico presionó un botón y una puerta se abrió.

El Capitán Skeezer levantó la vista y vio a un wookiee gigante en la puerta abierta.

—El paciente es todo suyo, doctor Chewbacca —dijo Han.

Chewbacca gruñó una vez. El capitán Skeezer se desmayó.

Han Solo se quitó la máscara de la cara y salió de la habitación con Chewbacca. En el pasillo, se encontraron con Luke y Leia, justo cuando Threepio se acercaba.

—¿Cómo está nuestro prisionero imperial? —Leia preguntó—. No lo asustaste de muerte, ¿verdad?

—No, él está sano como un Gundark bien alimentado —dijo Han—. Pero seguro que se asustó mucho cuando pensó que íbamos a usar bacta de la Estrella de la Muerte.

—No entiendo —dijo Threepio—. ¡Pensé que el bacta de la Estrella de la Muerte estaba destruido!

—El bacta fue destruido, Threepio —explicó Luke—, ¡pero el capitán imperial no lo sabía, Han lo engañó para que pudiéramos aprender más sobre el bacta!

—Es correcto chico —dijo Solo—. Según el capitán, ¡ese bacta estaba contaminado!

—¡¿Contaminado?! —Exclamó Luke—. Primero nos preguntamos por qué la Estrella de la Muerte llevaba tanto bacta, y ahora… ¡¿ahora resulta que el bacta ni siquiera era bueno?!

—Bueno —reflexionó Han—, sea lo que sea lo que el Imperio tenía en mente para ese bacta, esos planes probablemente terminaron cuando explotó la Estrella de la Muerte. Pero cuando el capitán se despierte, tengo algunas preguntas sobre su misión en el sistema Yavin…

—¡Oh no! —interrumpió Leia—. Yo… podría estar equivocada… ¡pero creo que sé lo que el Imperio estaba haciendo con ese bacta! —Leia se acercó a Luke y a Han e intentó mantener el miedo fuera de su voz—. ¡Tenemos que reunirnos con el general Dodonna de inmediato!

PRÓXIMA MISIÓN: ¡ESCAPE DE THYFERRA!